

GLOBERS

GLOBAL LEARNING TO OVERCOME BARRIERS
ENCOURAGING RESPECT AND SOLIDARITY

HANDBOOK
PER
*LA FORMAZIONE DEI GLOBAL
CITIZENS*



GLOBERS

APPRENDIMENTO GLOBALE PER SUPERARE LE BARRIERE
INCORAGGIARE IL RISPETTO E LA SOLIDARIETÀ

Erasmus+ Capacity building in the field of youth

2019 - 2022



Progetto coordinato da Associazione InCo, finanziato dal programma Erasmus+ promosso dalla Commissione Europea



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un endorsement dei contenuti, che riflettono solamente il punto di vista degli autori. La Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso venga fatto delle informazioni qui contenute.

INDICE

Introduzione	3
<i>Timeline del progetto</i>	5
<i>Cosa intendiamo con Global Citizenship?</i>	7
WORKSHOPS	8
<i>Workshop 1: Introduzione alla global citizenship education (GCE)</i>	9
Parole Straniere	10
Modello Nazioni Unite	11
Jeopardy	14
Ricompensa per un progetto locale	16
<i>Workshop 2: Migrazione</i>	17
Linea del tempo	18
Il mio esilio - UNHCR	20
Conoscere le migrazioni	24
Tre curiosità sul mio paese	26
<i>Workshop 3: One planet</i>	27
MISURATORE DI IMPRONTA	29
IL GIOCO DEGLI ANGOLI	30
CAUSE CANVAS	31
<i>WORKSHOP 4: MULTICULTURALISMO</i>	35
4.1 BRAINSTORMING- Cos'è il multiculturalismo?	36
BARNGA	37
STEREOTIPI	40
ISOLA	41
<i>W5.Sustainable Development Goals (SDGs)</i>	44
Video (Introduzione)	46
Che tipo di comportamenti sostenibili fanno già parte della tua vita?	47
L'educazione può cambiare il mondo	48
Il gioco dei mimi SDG	49
UN Rap	50
Il mondo non è equo: è giusto?	51
Imagine 2030 about themselves	55
Testimonianze dai volontari del progetto	53
Riconoscimenti	59



COSA PENSANO DELLA GLOBAL CITIZENSHIP LE GRANDI MENTI ?



“Dobbiamo incoraggiare la cittadinanza globale

L'educazione è qualcosa di più che saper leggere, scrivere e fare di conto: è anche cittadinanza.

L'educazione deve assumere completamente il suo ruolo essenziale nell'aiutare le persone a costruire società più giuste, pacifiche e tolleranti.”

Ban Ki-Moon, ex segretario generale delle Nazioni Unite (2012)

“L'umanità deve fare una scelta. Percorreremo la strada della divisione, o sceglieremo il sentiero della solidarietà globale? Se scegliamo la divisione, non solo prolungheremo la crisi, ma provocheremo catastrofi ancora più gravi in futuro. Se scegliamo la solidarietà globale, sarà una Vittoria non solo contro il coronavirus, ma contro ogni futura epidemia o crisi che potrebbe aggredire l'umanità nel XXI secolo.”

Yuval Noah Harari, intellettuale, scrittore (2020)





INTRODUZIONE

Sustainability
Equal
Growth

Nabina Phaiju
nabinanabi2012@gmail.com

INTRODUZIONE

“GLOBERS: Global Learning to Overcome Barriers Encouraging Respect and Solidarity” è un progetto internazionale, o meglio intercontinentale, finanziato dal programma Erasmus+ della Commissione Europea. Coordinato da Associazione InCo in Italia, ha messo in collaborazione 10 organizzazioni di 8 diversi paesi: Italia, Belgio, Portogallo e Slovacchia per quanto riguarda l'Europa, Nepal, Vietnam, Brasile e Colombia dagli altri continenti.

Se dobbiamo sintetizzare l'idea del progetto in una sola frase, la nostra volontà era quella di mettere in collaborazione partner provenienti da diversi paesi, con un diverso background, per progettare insieme workshops sull'educazione alla **cittadinanza globale** (da qui in poi GCED), pensati per i giovani, che potessero poi essere implementati dai volontari internazionali durante la loro mobilità individuale nel paese ospitante.

Un volontario di un altro continente che viene a parlare dei problemi globali ad un gruppo di ragazzi del luogo, dall'altra parte del mondo: non è un'idea meravigliosa? Non potevamo immaginare un esempio di cittadinanza globale migliore e di maggiore ispirazione per i giovani con cui lavoriamo nelle nostre comunità. Siamo partiti con il progetto proprio nel periodo precedente alla pandemia globale: le organizzazioni partner si sono incontrate a Trento, in Italia, nel Febbraio 2020 - l'obiettivo di questo incontro era la costruzione di competenze tra le organizzazioni e la creazione di workshops che sarebbero poi stati testati dai volontari nei diversi ambienti che li ospitavano. Abbiamo lavorato insieme passando giornate lunghe e produttive ad incontrare ricercatori, assistere a presentazioni, partecipare a sessioni di brainstorming, sessioni plenarie, dibattiti e serate intime e informali per discutere di cosa sia la cittadinanza globale, quali siano i suoi elementi essenziali, le sue dimensioni, quali i modi per educarla e come fare a rendere divertente il processo di scoperta della cittadinanza globale per i più giovani.

Abbiamo pensato a 5 workshops, basati su metodi di educazione non-formale, che aiutassero a portare in primo piano la conversazione sulla Global Citizenship. Durante il primo meeting di progetto a Trento, abbiamo imparato che la GCED può essere spiegata attraverso tre dimensioni principali: cognitiva, socio-emozionale e apprendimento comportamentale. Nei nostri workshops abbiamo quindi seguito l'idea di coinvolgere tutte e tre le dimensioni, preparando attività che aiutino i giovani a **PENSARE** come global citizens, **AGIRE** come global citizens e **SENTIRE** come global citizens.

I nostri 5 workshops sono **progettati** così:

Introduzione alla GCED: perché essere un global citizen?

Migrazione - workshop sui processi migratori nel mondo e sui rifugiati;

One planet - workshop sui problemi ambientali globali;

Multiculturalismo - workshop sul valore della diversità;

Sustainable Development Goals e Agenda 2030.

Ciascun workshop è focalizzato su attività di apprendimento non-formale per gruppi di giovani tra i 15 e i 30 anni, per 5-7 ore di attività. Allo stesso tempo, abbiamo lasciato ai volontari lo spazio e la libertà di aggiungere, cambiare o trasformare alcune attività secondo il loro potenziale creativo o i loro interessi. Ogni workshop è costruito per creare un ambiente in cui i partecipanti e i facilitatori si sentano a proprio agio: all'inizio di ogni workshop troverete suggerimenti per rompere il ghiaccio e piccoli giochi per conoscere il gruppo e costruire una relazione di fiducia prima di cominciare le attività principali.

Vogliamo ringraziare Lenka dalla Slovakia, Lara dal Belgium, Sagar dal Nepal, Veronique dal Belgio, Marta dal Portogallo, Phuong dal Vietnam, Jess dal Brasile, Daniela dalla Colombia, Anya dall'Italia per aver messo testa e cuore nello sviluppo delle idee per i workshops.



I coordinatori degli 8 paesi hanno quindi finalizzato con orgoglio il primo step del progetto, tornando a casa con un bagaglio di workshops pronti per i futuri volontari - non vorremmo suonare drammatici, ma il tutto accadeva mentre il mondo si svegliava in una pandemia globale: abbiamo quindi dovuto cambiare il nostro piano iniziale, digitalizzandolo per il 2020 e parzialmente per il 2021, come hanno dovuto fare miliardi di persone. Allo stesso tempo, la pandemia ha visibilmente aumentato il bisogno di solidarietà globale e coltivare ancora di più i valori derivanti dalla cittadinanza globale - probabilmente sensibilizzare sull'importanza della GCED non è mai stato così importante come in quel momento. Avevamo inoltre una partnership molto solida e dei fantastici volontari che erano già stati selezionati nella maggior parte dei paesi - abbiamo quindi deciso di continuare, facendo del nostro meglio anche in quelle circostanze.

PROGRAMMA DEL PROGETTO



Siamo riusciti a far partire dai loro paesi d'origine **8 volontari**, tra l'autunno 2020 e l'autunno 2021, in modo che potessero completare la loro esperienza all'estero nonostante l'ansia globale, i confini chiusi, gli interminabili lockdown - tutto grazie all'incredibile motivazione e al coraggio dei volontari, che hanno accettato la sfida di volare in un altro continente in queste circostanze.

Alcuni dei nostri volontari hanno dovuto passare metà del loro periodo all'estero, e qualche volta anche di più, in lockdown, ma la loro inesauribile voglia non li ha abbandonati nemmeno allora - si sono incontrati online, hanno prodotto podcast (che potete trovare su [Google Podcast](#)), dozzine di contenuti per i social media sulla global citizenship, e tanto, tanto altro.

A maggio 2022, quando viene redatto questo handbook, abbiamo concluso i nostri workshops in Italia, Slovakia, Portogallo, Nepal, Vietnam, Colombia e Brasile e ad oggi 3 volontari partiti nell'autunno del 2021 continuano a vivere la loro esperienza all'estero. Questo handbook non sarebbe mai stato scritto senza l'aiuto dei nostri fantastici volontari GLOBERS: Sagar dal Nepal, Camila dal Brasile, Leo dalla Colombia, Hien dal Vietnam, Goncalo dal Portogallo, Simon dalla Slovakia, Elena dall'Italia e Lila dalla Slovakia.

In questo handbook troverete le **descrizioni dei workshops** e i feedback dei partecipanti e dei volontari GLOBERS sull'andamento generale dei workshops, oltre ad alcuni commenti specifici su quanto hanno imparato conducendo alcune delle sessioni. I volontari che hanno condotto i workshops hanno usato quasi tutte le attività esposte in questo handbook, quindi la loro esperienza può essere d'aiuto. Speriamo che quest'esperienza possa esservi utile e possa ispirarvi a mettere in pratica tutti o alcuni dei nostri workshops per i giovani nei vostri paesi - questo è lo scopo finale di questo handbook.

Durante i workshops abbiamo inoltre chiesto ai partecipanti di disegnare alcune cartoline sulla GCED e su come si sentissero riguardo ciò che avevano imparato: abbiamo usato queste cartoline per integrare il nostro handbook. Vogliamo ringraziare ciascun partecipante per il loro inestimabile contributo.



GLOBERS podcasts



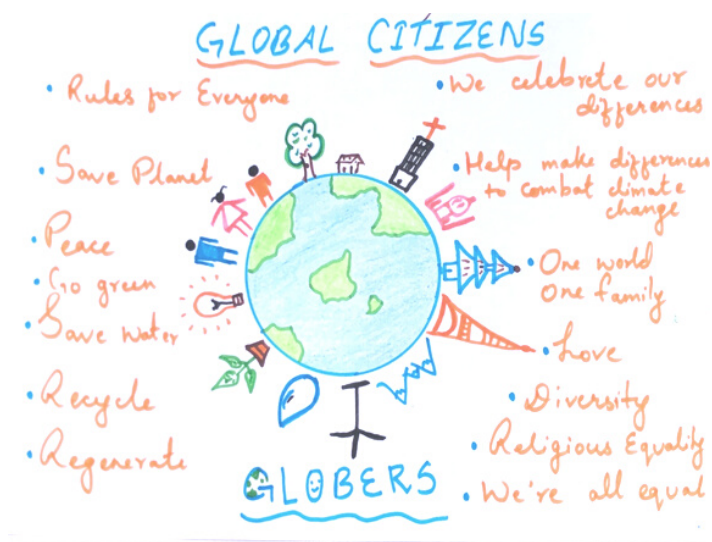
Cosa intendiamo per Global Citizenship Education (GCED)?

“La GCED viene definita come **l’insieme di tutte quelle azioni volte al pieno sviluppo della personalità, dei rapporti umani, del rispetto per i diritti umani e per le libertà fondamentali**. Promuove la **conoscenza tra i popoli** e le nazioni, e la capacità di informare e partecipare nei processi di decision-making a livello locale, regionale e planetario. A tal fine, coinvolge gli aspetti sociali, culturali, economici, tecnologici, ambientali e politici delle differenti realtà territoriali del pianeta.

La GCED prevede un approccio sistemico alle questioni e ai problemi, come alle relazioni tra contesti locali, regionali e globali. Richiede una **consapevolezza civica globale** che possa dedicarsi e promuovere la **democrazia, la pace, la sostenibilità e i diritti umani**. Insieme allo sviluppo del pensiero critico e delle abilità di ascolto e dialogo, la GCED richiede un ruolo attivo sia come individui che collettivamente, nel rispetto dei principi di giustizia ambientale e sociale, per aiutare a capire come influenzare i processi di decision-making a livello locale, regionale e globale.”

La GCED è una ricerca che trasforma e dura per tutto l’arco della vita. Include sia l’apprendimento curricolare che l’esperienza pratica di modellare un mindset volto all’interesse e alla cura per l’umanità e il pianeta, e fornire agli individui la competenza globale di intraprendere azioni responsabili volte a forgiare società più giuste, pacifiche, sicure, sostenibili, tolleranti e inclusive. Ci sono molti modi di insegnare la GCED ai giovani, e in questo handbook troverete alcune idee sulle attività che potete proporre ai vostri gruppi target.

Perché GCED? Il concetto di cittadinanza globale è nel mirino della crisi socio-economica globale corrente: è importante anticipare che promuovere la solidarietà globale deve diventare la priorità degli sforzi centralizzati del settore youth work. Crediamo che parlare di GCED ha un valore particolare nel mondo post-pandemia, dove c’è più che mai bisogno di un impegno congiunto dei global citizens.





PEACE. DIVERSITY. UNITY. LOVE
SUSTAINABLE. TOGETHER
OTHER WORDS ARE NEAR



• GLOBERS •

522@g

WORKSHOPS



NO deforestation
priority

GLOBAMIR S
Global Citizenship

W1: INTRODUZIONE ALLA GLOBAL CITIZENSHIP EDUCATION (GCE)

Che obiettivi abbiamo voluto raggiungere con questo workshop?

L'obiettivo del workshop è dare ai partecipanti un'idea su cosa sia la GCE, espandere il dibattito sul nostro ruolo e le nostre responsabilità nella società, andando verso azioni pratiche. Le attività devono quindi essere incentrate su come e chi dovrebbe essere un global citizen. Partendo da uno scopo personale, i partecipanti scopriranno abilità e passioni, per capire che sono parte di un sistema complesso e che sta a noi fare la nostra parte per cambiare il nostro ambiente in meglio. Attraverso questa introduzione alla GCE, intendiamo anche aumentare l'interesse dei partecipanti nei confronti degli argomenti degli altri workshop.





PAROLE STRANIERE

Riepilogo

Il gruppo è diviso in gruppi più piccoli, a cui viene richiesto di raccogliere il più alto numero di parole straniere utilizzate quotidianamente nella loro lingua madre, indovinando poi da quale paese provengano.

Obiettivo

Mostrare come il nostro linguaggio sia flessibile ed assorba espressioni derivanti da altre lingue, che non vengono poi considerate 'non native' nella nostra lingua originale.



30 Minuti

Livello di difficoltà



Fogli, post-it, penne

Descrizione del processo

- Create gruppi da 3 a 5 persone.
- In questi piccoli gruppi, i partecipanti condividono le parole o espressioni straniere che usano o che hanno sentito, e le scrivono su un foglio o su un post-it.
- I partecipanti possono scrivere quante parole vogliono.
- Chiedete ad ogni gruppo di mostrare agli altri le parole o espressioni che hanno raccolto e di discuterne.

Debriefing

- è stato facile trovare espressioni o parole straniere?
- Qual è stata la cosa più sorprendente che avete scoperto?
- Cosa avete imparato riguardo la vostra lingua?
- Quant'è flessibile la vostra lingua?

Dobbiamo solo gestire il tipo di parole straniere che possiamo avere... e anche avere una sana competizione sui numeri... Il debriefing è molto importante.



Riepilogo

Un gioco di ruolo che si svolge durante un meeting delle Nazioni Unite, in cui si assegna un ruolo ad ogni partecipante. Insieme condividono i loro problemi e provano a trovare delle soluzioni. L'attività è seguita da un lungo debriefing.

Obiettivo

Comprendere cosa sia il Modello Nazioni Unite e come funzioni. Identificare i benefici della partecipazione al Modello Nazioni Unite per i giovani. Riconoscere l'importanza della cooperazione internazionale e della responsabilità individuale nella risoluzione dei problemi globali.



1,5 - 2 Ore

Livello di difficoltà



Internet, fogli A0, evidenziatori, playlist musicale, bluetooth speaker, lavagna a fogli mobili, magneti

Descrizione del processo

Il Modello Nazioni Unite simula una piccola Conferenza delle Nazioni Unite, in cui i partecipanti sono i giovani che assumono il ruolo di delegati di determinati paesi, lavorando insieme per arrivare a una soluzione dell'argomento/problema fornito.

- 01** Dividere i partecipanti in 4 gruppi (idealmente 4-5 membri per ogni gruppo).
- 02** Ogni gruppo ha a disposizione 15 minuti per lavorare insieme, effettuare ricerche online, prendere appunti, fare brainstorming etc., per rispondere alla domanda "Cos'è il Modello Nazioni Unite e come funziona". Each group has 15 minutes to work together, do research online, take notes, brainstorm, etc. to answer the question "What Model UN is and how it works" - i giovani dovrebbero riuscire a rispondere alle cosiddette 5W1H (Chi, Cosa, Quando, Dove, Perché, Come) e scriverlo sul foglio nel modo più semplice da capire.
- 03** Dopo 5 minuti: i 4 gruppi scelgono il loro spazio designato nella stanza, secondo la loro preferenza.
- 04** Ogni gruppo, a turno, presenta i risultati: ogni partecipante deve avere un ruolo attivo e supportare la presentazione di gruppo.
- 05** Mentre un gruppo presenta, gli altri tre si spostano nello spazio dove si trova il gruppo, ascoltando attivamente, facendo domande o commenti.

- 06 Nel mentre, il facilitatore commenta e aiuta lo svolgimento (la presentazione ha una durata di max 7 minuti).
- 07 Per testare il livello di comprensione, il tutor crea un quiz Kahoot, fermandosi dopo determinate risposte per dare ulteriori spiegazioni, se necessarie.
- 08 *Il facilitatore assegna le nazioni e gli argomenti, che possono essere i Global Issues delle Nazioni Unite (<https://www.un.org/en/global-issues/>), ad esempio: cambiamento climatico, decolonizzazione, uguaglianza di genere.*
- 09 *Decidere una struttura organizzativa: in base al numero di partecipanti, se fosse difficile avere più membri del team che lavorino per formare i diversi comitati suggeriti, considerare di includere altri volontari che aiutino nell'organizzazione del workshop.*

- 10 Decidere quali posizioni di leadership siano necessarie. Il numero di funzionari dipenderà in parte dalla grandezza del congresso. Questa è la struttura raccomandata per i funzionari dell'Assemblea Generale e per il Segretariato. (**)
- 11 Assegnare i paesi in base all'analisi dell'applicazione di registrazione (i partecipanti devono avere interesse e entusiasmo nei confronti del paese, così che la ricerca possa essere svolta più facilmente) .
- 12 *Simulare un incontro delle Nazioni Unite. I tutor osservano e interrompono quando è necessaria una spiegazione o dare maggiori informazioni ai partecipanti, pronti a rispondere ad eventuali domande (video: <https://www.youtube.com/watch?v=zAdKw4GBJaE>).*

Debriefing

- *Cos'è successo? Cosa avete fatto? Avete utilizzato delle strategie per interagire con gli altri?*
- *Come vi siete sentiti durante l'attività?*
- *Avete mai avuto esperienze simili?*
- *Qual è la cosa più sorprendente che avete scoperto?*
- *Avete cambiato posizioni durante la discussione?*

RUNNING MUN

Modello Nazioni Unite



MUN è stato attuato con uno sforzo minimo senza seguire la metodologia illustrata. Mi piace l'idea, ma dobbiamo renderla più semplice, forse non così formale come le simulazioni condotte nelle università e nei college.

(*) Decidere la struttura:

● Comitato Esecutivo:

Un partecipante conduce il workshop. Selezionare il facilitatore che lavorerà con voi: sarà il Presidente che avrà la supervisione del lavoro della commissione e che prenderà alcune decisioni iniziali sulla durata della seduta, le procedure da utilizzare ecc.

Un facilitatore avrà il ruolo di Presidente

● Programma della Commissione:

Partecipanti stendono un programma per la conferenza.

● Comunicazioni della Commissione:

I partecipanti sviluppano una strategia comunicativa.

● Logistica della commissione:

I partecipanti propongono una sede, si assumono la responsabilità di ospitalità e trasporto degli altri partecipanti, gestiscono il processo di registrazione e i finanziamenti.

() Questa è la struttura raccomandata per i funzionari dell'Assemblea Generale e del Segretariato:**

- Presidente dell'Assemblea Generale (PGA)
- Vice-Presidenti (in base ai partecipanti, sarebbe ideale avere almeno un VP per ogni gruppo regionale)
- Presidenza (una per Commissione)
- Vice-Presidenza (fino a 3 in base alle dimensioni della seduta) Verbalista (uno per Commissione)
- Segretariato
- Segretario Generale
- Segretario (uno per Commissione: la posizione forse più importante dell'ente, il Segretario è incaricato di consigliare la Presidenza riguardo le Regole di Procedura, fornire tracce per i discorsi della Presidenza durante ogni incontro della Commissione, curare i rapporti con i delegati sulle richieste da mettere nella Speaker List, discutere risoluzioni e emendamenti, etc.)

JEOPARDY



Esempio di presentazione

Riepilogo

Gioco a quiz per migliorare le conoscenze sulla GC

Obiettivo

Spiegare valori, dare consigli e informazioni riguardo categorie d'interesse (si propongono OnePlanet, SDGs, Rifugiati e mondo).



30 Minuti

Livello di difficoltà



Domande, lavagna, presentazione

Descrizione dell'attività

L'organizzatore deve redarre le domande da proporre in ogni categoria. Si raccomanda di preparare una presentazione con le domande e la spiegazione del format del gioco: una griglia dove ogni colonna è una categoria, e dove le righe corrispondono alle domande. In ogni cella della tabella è scritto un valore, che è il punteggio che verrà vinto se la risposta sarà corretta. Il punteggio deve aumentare di valore e difficoltà. Queste le regole del gioco:

- 01 Devono partecipare al gioco 3 o più squadre.
- 02 Ogni squadra deve selezionare un capitano, che sarà incaricato di premere il pulsante e farà da portavoce.
- 03 La prima squadra ad iniziare sceglie una categoria e uno dei valori premio.
- 04 Il moderatore legge la risposta.
- 05 Una volta letta la risposta, il capitano di ogni team può alzare la mano: il primo concorrente ad alzare la mano deve rispondere formulando una domanda.
- 06 La risposta corretta vale la vittoria del valore del quesito e l'opportunità di scegliere l'argomento successivo dal tabellone.
- 07 Una risposta sbagliata o la mancata alzata di mano entro il tempo limite comporta la sottrazione del valore del quesito dal punteggio della squadra e da agli avversari rimanenti l'opportunità di rispondere.
- 08 Se nessuno dei partecipanti dà una risposta corretta, il moderatore legge la risposta esatta e il partecipante che ha dato l'ultima risposta vincente a un precedente quesito sceglie la risposta successiva.

JEOPARDY

Jeopardy ha avuto molto successo.

Debriefing

- Cosa hai imparato?
- Cosa ti ha confuso?
- Come userai quest'esperienza nella vita reale?



1

How likely are you to recommend this workshop to your friends?(Not at all 1 - 10 absolutely)

1 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



2

Which parts of the workshop did you find most meaningful?

stay and speak with the group and Jeopardy



2

Which parts of the workshop did you find most meaningful?

The definition of global citizenship
the game (we learned a lot)
The Foreign words game



7

Do you think you have more information about how you can become a global citizen? Tell us in short

Yes, I learned many things I didn't know before and it helped me to gain more awareness about the world

RICOMPENSA PER UN PROGETTO LOCALE

Riepilogo

Presentiamo al gruppo progetti di Global Citizenship locali, chiedendo di sceglierne uno che meriti una ricompensa. Possono decidere prima singolarmente e successivamente in gruppo, prendendo una decisione comune. Nella parte di debriefing chiediamo se alcuni progetti siano meno importanti di altri (la risposta è no) e spieghiamo che la ricompensa stessa è la Global Citizenship. Chiediamo loro di esporre le loro idee.



W2 - MIGRAZIONE

Che obiettivi abbiamo voluto raggiungere con questo workshop?

L'obiettivo del workshop è aiutare i giovani a conoscere e comprendere la storia della migrazione nel mondo, le difficoltà che le persone affrontano spostandosi e l'importanza della migrazione nella società odierna, oltre a far comprendere le verità e le difficoltà di coloro che migrano alla ricerca di una vita migliore, cercando modi di ridurre i bias innati.



LINEA DEL TEMPO

Riepilogo

I partecipanti creano tutti insieme una linea del tempo di eventi fino ai giorni nostri, facendo ipotesi sul futuro. Il metodo può essere usato per studiare la storia di qualsiasi gruppo di persone.

Obiettivo

Sviluppare una coscienza della migrazione e realizzare che è un fenomeno che accade da moltissimo tempo.



60 Minuti

Livello di difficoltà



Avvenimenti riguardanti la migrazione(*), scotch carta, post-it, lavagna a fogli mobili e pennarelli di diversi colori, computer o telefoni per la ricerca (facoltativo), internet.

Descrizione dell'attività

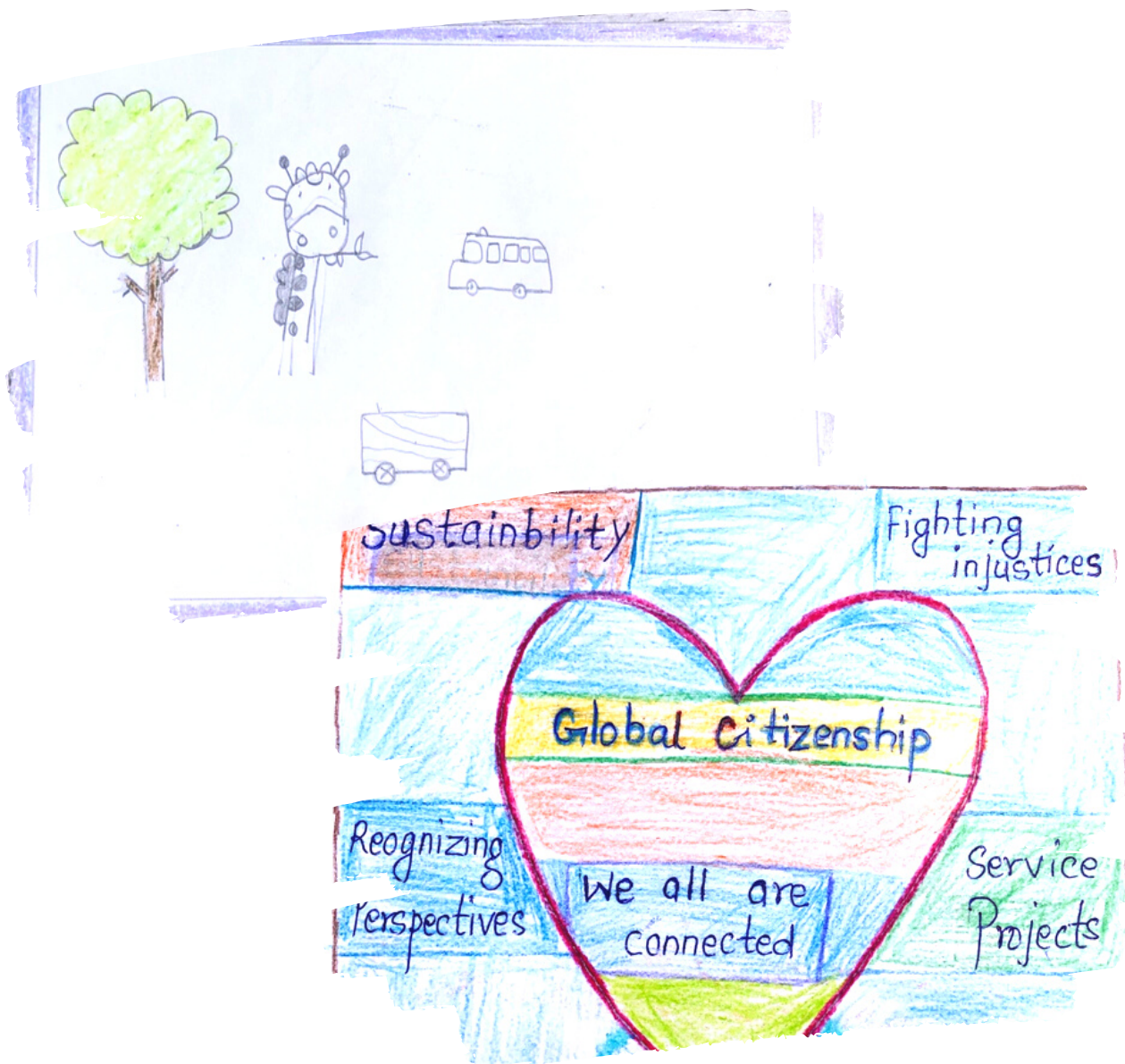
- 01 Dividere il gruppo in 2 o 3 squadre.
- 02 Ogni squadra deve scegliere un'informazione riguardante la migrazione dal gruppo fornito dal facilitatore (si possono lasciare 5-10 minuti a ogni gruppo per scegliere l'informazione).
- 03 Spiegare ai partecipanti il funzionamento della linea del tempo. Illustrare brevemente la presenza di colonialismo e razzismo nei secoli precedenti. Evidenziare la data odierna sulla linea del tempo.
- 04 Spiegare al gruppo che il loro compito è riempire la linea del tempo con eventi correlati a migrazione, colonialismo, razzismo e diritti umani. Ad esempio, le date di nascita e di morte di persone di rilievo che hanno promulgato leggi o combattuto per la giustizia, le date di eventi che hanno cambiato il pensiero delle persone sui diritti civili e che hanno suscitato una risposta, la discussione di leggi e convenzioni che hanno protetto e proteggono i diritti delle persone.
- 05 Spiegare che gli eventi possono essere locali, regionali, nazionali o internazionali. I partecipanti devono iniziare a lavorare singolarmente, pensando a una persona, un evento, una legge o una convenzione ciascuno. Devono scrivere la data e il nome dell'evento sul post-it e poi collocarlo sulla linea del tempo.

(*) Sugeriamo che il facilitatore prepari in anticipo informazioni sulla migrazione nel proprio paese (ad esempio il numero di migranti e/o di minoranze con un passato migratorio, alcuni fatti riguardanti la storia dei migranti nel paese, le lingue parlate, avvenimenti storici connessi ai processi di migrazione nel territorio)

LINEA DEL TEMPO

Debriefing

- è stato facile trovare informazioni per la linea del tempo? Quali fonti affidabili hai trovato?
- quale informazione è stata più interessante, sorprendente o sconvolgente? Perché?
- è importante conoscere la storia della migrazione, dei diritti umani, del colonialismo e del razzismo? Se sì, perché?
- com'è la situazione dei migranti e dei paesi che sono stati colonizzati, oggi? Devono ancora affrontare razzismo e disuguaglianze?



IL MIO ESILIO - UNHCR

Riepilogo

I partecipanti interpretano il ruolo di rifugiati e vivono l'intero processo di fuga dal proprio paese, fino all'arrivo nel paese 'ospite' e alla richiesta di asilo.

Obiettivo

Sviluppare la coscienza delle migrazione e l'empatia nei confronti dei migranti.



2 - 3 Ore

Livello di difficoltà



Biografia(*), altoparlanti (**), bende per gli occhi, lista di oggetti (telefoni, soldi contanti, bambole, acqua etc.), modulo (***), 4 sedie, due buste, una corda, nastro adesivo e un paio di forbici, alcuni moduli in greco antico (****)

Svolgimento

01 Introduzione

Parteciperete ad un gioco che vi aiuterà a comprendere meglio le difficoltà dei rifugiati. È possibile che siate già stati sensibilizzati a questo tipo di situazioni, ed è possibile che sviluppate forti emozioni o che viviate momenti difficili durante questo gioco.

Se in qualsiasi caso vi sentirete male, o se il gioco diventerà troppo difficile da sostenere, sappiate che potete interromperlo in qualsiasi momento.

In questo momento siete assieme alla vostra famiglia. Insieme sceglierete i nomi che terrete durante tutto lo svolgimento del gioco. Leggete le biografie delle famiglie e memorizzatele, per mettervi nei loro panni.

(*) include: cognomi, luoghi di nascita, situazione economica, livello di istruzione etc.

(**) per riprodurre il rumore della guerra, delle bombe, delle urla etc.

(***) un modulo complicato (ad esempio un visto di un paese straniero) ◆

(****) potete usare il visto greco in greco antico.

IL MIO ESILIO - UNHCR

02 Creazione della famiglia

- Create gruppi di 5-8 persone, mentre distribuite le borse con i diversi colori
- Distribuite un 'modulo familiare' (nella borsa: modulo familiare, penna, bloc-notes, bende)
- ogni partecipante ha un ruolo e un nome (da scegliere) durante tutto il gioco. Ogni gruppo deve leggere e memorizzare le biografie delle famiglie sui loro moduli.
- Avete 5 minuti per organizzare un piccolo gioco di ruolo per far immedesimare i partecipanti nei ruoli. Esempio: la famiglia è a tavola per la colazione, e ogni persona deve comportarsi secondo il proprio ruolo.
- Quando tutti hanno finito, bendate i partecipanti e chiedete loro di stare in silenzio.

Ora vi porteremo in un altro posto, lasciate che vi guidiamo. Non muovetevi finché qualcuno non viene a prendervi. Stendete le braccia in avanti, in modo da sentire eventuali ostacoli.

03 Separazione

"Durante una passeggiata con la vostra famiglia nella vostra città, un aereo vola sopra i tetti. Il rumore che emette vi sorprende, e siete pietrificati. Qualche istante dopo, un'intero storno di aerei viene avvistato all'orizzonte. Vengono verso la vostra città e la attaccano. Improvvisamente c'è fumo ovunque, le persone urlano. Avete perso i vostri familiari, e dovete ritrovarli. Ora! Trovate i vostri familiari senza togliere le bende".

- Vparpagliate i partecipanti nella stanza, prendendoli per mano. Accertatevi di separare le varie famiglie.
- Quando sono tutti sparpagliati nella stanza e sono fermi in piedi, fate partire i rumori della guerra, fate rumore, urlate "Aiuto", "Dov'è la mia famiglia", "Dov'è la tua famiglia", "Dobbiamo scappare"
- Quando tutte le famiglie sono riunite, dite loro di togliere le bende
- Ogni famiglia riceve un modulo con varie istruzioni ♦. Hanno 2 minuti per rispondere.

04 Il bagaglio

2 minuti per scegliere 3 oggetti (cellulare, passaporto, patente, album di foto, cibo, kit di primo soccorso, acqua, coperta, cappotto, prodotti sanitari, diploma, orsetto, 50€)

"Dovete lasciare urgentemente questo posto e trovare riparo. Non siete più al sicuro qui. Chi ha attaccato potrebbe tornare presto. Dovete trovare un posto dove stare al sicuro".

IL MIO ESILIO - UNHCR

05 Fuga e riparo

"Ad ogni famiglia vengono assegnate 4 sedie, due buste, una corda, nastro adesivo e un paio di forbici. È il momento di trovare un rifugio provvisorio, per trascorrere la notte in salvo. Dovete costruire un alloggio con i materiali che avete a disposizione. Ogni famiglia deve poterci entrare.

- *Terroristi arrivano una prima volta per spaventare i partecipanti (urlando, scuotendo il rifugio, etc.)*
- *Terroristi arrivano una seconda volta e distruggono il rifugio.*
- *I creatori del gioco li esortano a lasciare il luogo e attraversare il confine ("Muovetevi, dovete andarsene, provate a attraversare il confine").*

06 Confine

- *"State attenti, siete al confine"*
- *I creatori del gioco impersonano i militari al confine, bloccano il passaggio e chiedono alle famiglie (in una lingua straniera) di compilare dei moduli (quelli in greco antico)*
- *Le famiglie compilano i moduli con i loro nomi e li restituiscono, ma i militari continuano a rifiutarsi di farli passare.*
- *Devono trovare un modo di passare comunque (offrendo soldi o vestiti)*
- *La polizia di frontiera può rifiutare il passaggio finché non è soddisfatta delle offerte.*

07 Ufficio immigrazione / Centro per richiedenti asilo

- *L'organizzatore che impersona l'agente dell'immigrazione è posto all'entrata. Prende le impronte digitali di ciascun membro della famiglia e da loro una destinazione nel centro per i richiedenti asilo.*
- *La persona che interpreta l'assistente sociale darà il benvenuto ai nuovi arrivati nel centro.*
- *L'assistente sociale mostrerà alla famiglia la loro nuova stanza (coperte sul pavimento).*
- *Date un altro modulo a ciascuna famiglia: hanno 5 minuti per rispondere alle domande.*
- *L'assistente sociale distribuisce acqua e snack alle famiglie (un bicchiere d'acqua per persona, una cioccolata per i bambini e mezza per gli adulti).*

IL MIO ESILIO - UNHCR



Penso che lo svolgimento sia ben progettato. Credo che stia ad ogni facilitatore informarsi prima, pensare alle attività, partire dai materiali GLOBERS e rendere proprio il workshop.

08

Il Colloquio

“C'è la possibilità che rimaniate nel centro per un lungo periodo. Per ricevere lo status di rifugiati, dovete superare un colloquio all'ufficio del commissario generale per i rifugiati e gli apolidi (CGRA). Ad ogni famiglia viene assegnato un portavoce per gestire il colloquio.”

- *Distribuite le istruzioni.*
- *Gli assistenti sceglieranno una famiglia per volta e la porteranno dal CGRA.*
- *L'agente del CGRA è freddo e distante. Interrompe la persona che sta intervistando.*
- *Fa domande sulla situazione familiare, sui danni, su titoli e qualifiche, sulla ragione per cui hanno abbandonato il loro paese, etc.*
- *Solamente una o due famiglie ricevono lo status di rifugiato.*
- *Una volta che ogni famiglia ha ricevuto una risposta, il gioco si conclude.*

Durante le fasi 7 e 8 tutti gli organizzatori del gioco sono invitati ad unirsi al gruppo e a partecipare alla discussione.

Debriefing

Formate un cerchio: “Il gioco è finito. Prima di cominciare la valutazione, ci spoglieremo dei nostri ruoli e dei nostri travestimenti, lanciandoli in mezzo. In 3, 2, 1...”

Bendaggio - Bombardamento

- *Come vi siete sentiti?*
-

Bagaglio

- *è stato facile scegliere gli oggetti da portare con voi? Eravate d'accordo su quali scegliere?*

Rifugio

- *Come vi siete sentiti, tutti insieme in un posto così piccolo? Che impatto ha avuto la compilazione del modulo sulla vostra famiglia?*

Confine

- *Come vi siete sentiti di fronte alla polizia di confine? è stato facile compilare il modulo e oltrepassare gli agenti?*

Centro della Croce Rossa

- *Com'è stato il tempo trascorso al centro per richiedenti asilo? L'attesa per il colloquio? Avere così poca acqua e cibo?*

Colloquio

- *Come vi siete sentiti durante il colloquio? Vi siete sentiti rispettati? Cosa avete provato quando avete ricevuto la risposta?*

CONOSCERE LE MIGRAZIONI

Riepilogo

Mettere le migrazioni sotto una nuova luce attraverso un gioco 'Flippity'.

Obiettivo

Condividere valori, consigli e informazioni sulla migrazione.



40 Minuti

Livello di difficoltà



Informazioni e avvenimenti sulla migrazione, computer o telefoni, internet.

Svolgimento

- 01 Questa attività può essere svolta singolarmente o in piccoli gruppi di 3 o 4 persone.
- 02 Mostrate le informazioni che avete preparato e condividete il link di 'flippity' per i partecipanti. Assicuratevi che tutti abbiano accesso..
- 03 Dopo aver mostrato ogni dato o slide, ogni partecipante deve rispondere a una domanda su 'flippity' riguardo l'argomento appena discusso.
- 04 Le domande e risposte che suggeriamo sono:
 - Come chiamiamo le persone che sono costrette a lasciare il loro paese d'origine? - rifugiati
 - Quale parola descrive queste quattro immagini? - Cambiamento
 - Cosa cercano migranti e rifugiati quando sono costretti a lasciare il loro paese? - sicurezza
 - Quante persone sono emigrate nel 2019? - 272 milioni
 - Cosa devono affrontare costantemente migranti e rifugiati? - movimento
 - Quale continente ha ricevuto il maggior numero di rifugiati nel 2017? - Asia
 - Qual è il modo migliore di proteggere le vite dei rifugiati (e di tutti) durante questa pandemia? - solidarietà
 - Qual è la soluzione per un futuro migliore in Sud Sudan? - educazione

CONOSCERE LE MIGRAZIONI

Debriefing

- Cosa avete imparato?
- Cosa vi ha confusi?
- Come lo userete nella vita reale?
- Volete raccontare storie di migrazione su di voi o su altre persone che conoscete?



Guarda le diapositive



Scopri il gioco "Flippity"



TRE CURIOSITÀ SUL MIO PAESE

Riepilogo

Pensa a 3 dati positivi riguardo la migrazione nel tuo paese

Obiettivo

Comprendere quali siano gli aspetti positivi della migrazione nel tuo paese.



30 Minuti

Livello di difficoltà



Fantasia, creatività

Svolgimento

- 01 Questa attività dev'essere fatta individualmente
- 02 Chiedete ai partecipanti 3 dati positivi sulla migrazione nel loro paese d'origine.
- 03 Chiedete loro di spiegare i dati agli altri partecipanti e perché pensano che siano importanti/positivi

Debriefing

- Cosa avete imparato?
- Cosa vi ha confusi?
- Come userete queste informazioni nella vostra vita quotidiana?



W3 - UN PIANETA

Che obiettivi abbiamo voluto raggiungere con questo workshop?

L'obiettivo di questo workshop è aiutare i giovani a riconoscere il loro impatto nel mondo e a fare dei cambiamenti a livello comportamentale che promuovano uno stile di vita rinnovabile. Il workshop dà ai giovani lo spazio per muoversi verso soluzioni alternative, utilizzando il pensiero sistemico complesso



Energizzante

Svolgimento

Il pavimento viene coperto da fogli di giornale che fanno da 'isole'. I partecipanti cammineranno dal punto A al punto B piuttosto facilmente. Man mano che il tempo passa, i fogli di giornale verranno progressivamente rimossi, in modo che alla fine rimangano poche isole e il passaggio dal punto A al punto B sia difficile, e dovranno stare ammassati su alcune isole. Il debriefing verterà sulla necessità di prendersi cura dei ghiacciai, per assicurarci la sopravvivenza e rendere più semplici le nostre vite.



MISURATORE D'IMPRONTA

Riepilogo

Il misuratore di impronta (*Footprint calculator*) è uno strumento online utile a realizzare l'impatto della presenza e delle azioni dell'uomo sul pianeta. Ogni partecipante andrà sul sito inserendo i propri dati: il sito mostrerà quanti pianeti sarebbero necessari se tutta la popolazione mondiale avesse lo stesso stile di vita.

Obiettivo

Realizzare quale impatto abbia il nostro stile di vita sul pianeta.



20 Minuti

Livello di difficoltà



Computer o telefono
con connessione
internet

Svolgimento

1. Usate i siti [Footprintcalculator.org](https://www.footprintcalculator.org) o *Ecological Footprint Calculator* e misurate la vostra impronta.
2. Una volta che ognuno conosce il proprio numero di pianeti, chiedete loro di allinearsi con il numero di pianeti corrispondente (i facilitatori possono allineare i partecipanti).

Debriefing

Il debriefing sarà incentrato su:

- la ragione del numero dei pianeti;
- come possiamo muoverci per una riduzione del numero dei pianeti;
- cosa possiamo imparare dalle persone che hanno un numero di pianeti inferiore;
- discussione sui nostri comportamenti non sostenibili e la nostra volontà di far crescere il PIL e utilizzare un numero elevato di prodotti



Ho trovato interessante vedere il numero di pianeti per partecipante e creare un gruppo con il numero di pianeti, oltre alla moderazione della conversazione sul perché ognuno fosse nel proprio gruppo.

IL GIOCO DEGLI ANGOLI

Vi consigliamo di porre le vostre domande, adattate al vostro ambiente e ai vostri gruppi.



Riepilogo

Dibattito sui principali problemi che la comunità deve affrontare, su chi/cosa ne sia la causa e su quale possa essere la soluzione.



20 - 30 Minuti

Livello di difficoltà



Domande, fogli e penne

Svolgimento

1. I facilitatori danno un nome ad ogni angolo della stanza;
2. Angolo delle Aziende
3. Angolo del Governo
4. Il mio angolo
5. Angolo dell'Educazione
6. Altri
7. Il facilitatore farà delle domande che riguardano temi importanti per la comunità, come inquinamento, consumo eccessivo di beni e materie prime, smaltimento dei rifiuti, disastri naturali, ecc.
8. I partecipanti dovranno quindi spostarsi nell'angolo che pensano rappresenti la risposta migliore.
9. I facilitatori chiederanno se i partecipanti abbiano qualche commento da fare, lasciandogli lo spazio per esprimere le loro considerazioni.
10. I facilitatori lasceranno poi un'altra possibilità di cambiare angolo e scegliere una risposta diversa nel caso in cui i partecipanti avessero cambiato opinione dopo il dibattito. (procedimento da ripetere per ogni nuova risposta)

- **Domanda 1-** Lucy ha 14 anni e non ha più una casa, a causa di un'alluvione dovuta al riscaldamento globale che ha colpito la sua isola. Chi può risolvere la situazione?
- **Domanda 2:** Lucy non sa nulla di riciclo o economia circolare. Chi può cambiare la situazione?
- **Domanda 3:** A casa di Lucy non ci sono i servizi igienici né l'acqua potabile. Chi può risolvere il problema?
- **Domanda 4:** La mamma di Lucy sta male perché ha mangiato troppo cibo industriale. Chi può risolvere il problema?
- **Domanda 5:** Nel quartiere di Lucy non c'è nessun metodo per la raccolta dei rifiuti. Chi può risolvere il problema?

Suggerimenti per le domande

Debriefing

Il facilitatore controlla se ci siano ulteriori commenti e lascia spazio per il dibattito.
NOTA: vi invitiamo ad elaborare le vostre domande basandovi sul vostro ambiente e sulle vostre comunità.

CAUSE CANVAS

Riepilogo

Cause Canvas è uno strumento progettato per la discussione su cause sociali e ambientali, che può aiutare a creare una strategia da zero o riposizionarsi per il futuro.



2-3 Ore

Livello di difficoltà



Scarica il PDF

Cause Canvas PDF



Svolgimento

- 10 minuti: spiegare il compito.
- 90 minuti: lavoro di gruppo.
- 5 minuti: il gruppo presenta le proprie idee
- 45 minuti: creazione di un video/ pagina FB/ pagina IG/ sito web per la 'Minimally Viable Solution'
- 5 minuti per gruppo: ogni gruppo presenta la propria creazione
- 15 minuti: discussione su come divulgare e sostenere lo sviluppo della propria idea.

I partecipanti vengono divisi in 3 gruppi: aria, acqua, terra. Il loro compito principale è trovare quanti più problemi e soluzioni possibili riguardanti l'inquinamento nel loro ambiente. I partecipanti vengono portati in giro per la città per osservare i problemi che riguardano l'ambiente loro assegnato: aria, acqua, terra. Una volta tornati, viene loro mostrato il Cause Canvas. Lavorando con il gruppo di cui fanno parte, cercheranno di elaborare la 'Minimally Viable Solution' per il problema che hanno scelto di affrontare. Alla fine presenteranno la soluzione al gruppo al completo.

01

Al centro del canvas scrivete un problema in 5 frasi. NON 5 problemi, ma un problema in 5 frasi. Questo vi permetterà di approfondire il problema in esame.

Successivamente spostatevi a destra su 'Cause of the Problem'. Qui, di nuovo, provate ad approfondire il problema e trovarne la causa, o quale sia l'ente che causa il problema.

Se le cause sono più d'una, provate a elencarle per punti. In base alla causa, potrebbe esserci la necessità di pensare a più soluzioni diverse.

- In "cause of the problems" try to do a "minimal" system analysis: which institution is causing the current problem? Some aspects might be empty as well ...

*in subcategories some places can stay empty.

02

CAUSE CANVAS

In base alla complessità del problema, la causa potrebbe essere articolata. Potrebbe essere una norma o un valore che dobbiamo mettere in discussione (es. fast fashion), oppure un problema più sistemico e la politica alimenta il problema (es. la corruzione), o il mercato considera il problema secondario (inquinare fiumi e oceani è più facile che investire risorse in soluzioni adeguate).

03

- In "Minimum Viable" think about the slimmest product design you can imagine (least investment required) that would solve your beneficiaries need

04

Dopo aver riconosciuto la causa del problema, passiamo a 'Minimally Viable Solution'.

La soluzione può essere sia un prodotto che può essere venduto e che riduca il problema, o può essere un'idea non vendibile ma che possa creare un grande impatto che aiuti ad avvicinarsi alla soluzione.

05

Ora concentriamoci sui beneficiari: chi può beneficiare della soluzione?

- In "beneficiaries" describe whom your product helps. If your group of beneficiaries is rather big (i.e. woman between the age of 15 and 45 in Austria) use the area to describe the group which is most likely to be an early adapter of your solutions

Quando abbiamo pensato al beneficiario/cliente, pensiamo a chi potrebbero essere i primi utilizzatori della soluzione, i primi adattatori, chi potrebbe visualizzare per primo il video riguardante la tua idea (Amici? Qualche gruppo di tua conoscenza?): descrivine le caratteristiche in dettaglio. Questo ci aiuta a mettere a punto la metodologia per raggiungerli e dare grande diffusione alla soluzione.

06

Guardiamo ora al lato umano del problema. Quali sono i bisogni irrisolti che stanno dietro al problema (es. mancanza d'affetto)?

- In "human needs" describe unfulfilled human needs. Then focus on describing those, which can be solved through a market transaction.

07

Come può venire soddisfatto questo bisogno (es. più tempo con amici e famiglia)? C'è un prodotto o un'attività che può aiutare a soddisfare questo bisogno (es. attività da fare nel tempo libero con un family coach)? Quali bisogni possiamo risolvere con questa soluzione? L'aria pulita è un bisogno umano?

CAUSE CANVAS

08

Ora concentriamoci su come il sistema risolve ad oggi questo problema.

- In "Current compensation" describe how the beneficiaries cope with the problem now.

La soluzione corrente è abbastanza efficiente? Quali sono i benefici e quali i punti critici? In che modo la nostra soluzione migliora la soluzione già esistente?

Ci sono limitazioni all'accesso alla nostra soluzione per i futuri clienti/beneficiari? Pensiamo a come aggirare tale limitazione.

09

Debriefing

Ed ora? I partecipanti potrebbero creare una pagina Facebook per ogni soluzione. Sessione di brainstorming di 15 minuti per capire come le pagine/i video creati possano essere promossi e come si possa assicurare alle soluzioni un impatto duraturo.



Cause Canvas- se fatto correttamente richiede più tempo di quanto indicato. La parte della 'Minimally Viable Solution' diventa molto astratta se non spiegata in modo sufficientemente chiaro.

VALUTAZIONE

Fate tre domande:

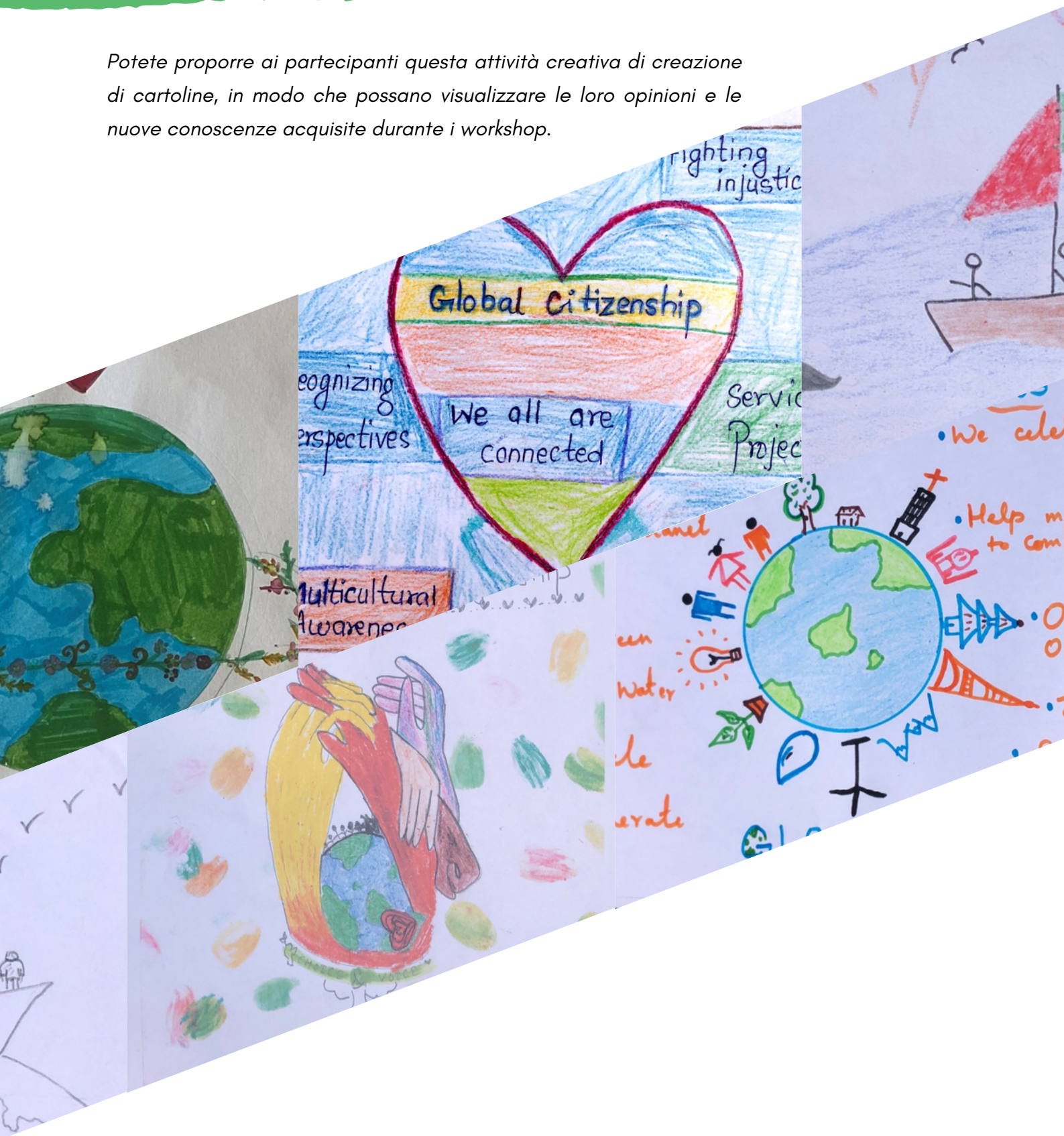
Cosa avete imparato?

Cosa vi ha confuso?

Come userete ciò che avete imparato nella vostra vita?

CARTOLINE POSTALI

Potete proporre ai partecipanti questa attività creativa di creazione di cartoline, in modo che possano visualizzare le loro opinioni e le nuove conoscenze acquisite durante i workshop.



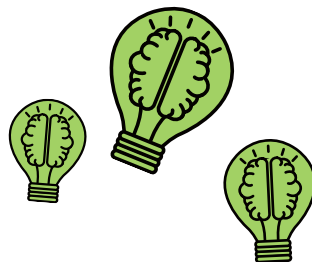
W4 - MULTICULTURALISMO

Che obiettivi abbiamo voluto raggiungere con questo workshop?

L'obiettivo principale del workshop è accrescere la consapevolezza dei partecipanti riguardo la varietà di culture esistenti nel mondo. Il workshop prova ad esplorare i concetti di stereotipizzazione, interdipendenza e importanza del multiculturalismo.



BRAINSTORMING



L'attività può essere svolta attraverso dibattito/scrittura di un poster/disegno di un'immagine, a discrezione di ciascun facilitatore.

COS'É IL MULTICULTURALISMO?



Presentazione interattiva del conduttore del workshop su CG e multiculturalismo. È meglio progettare la presentazione in base alla cultura di cui si parla.



Workshop GLOBERS in Slovacchia, maggio 2021

BARNGA

Riepilogo

Una simulazione tramite gioco di carte per discutere lo scontro tra culture.

Attraverso Barnga i partecipanti fanno esperienza dello shock di realizzare che, nonostante molte somiglianze, persone provenienti da diverse culture percepiscono le cose in maniera differente o giocano seguendo regole diverse. I partecipanti imparano a comprendere le differenze e cercare una mediazione per rendere efficace la convivenza in un gruppo multiculturale. I partecipanti giocano ad un semplice gioco di carte in piccoli gruppi.

Successivamente, il conflitto si genera quando i partecipanti cambiano gruppo. Questo procedimento simula un reale incontro multiculturale, dove i partecipanti inizialmente credono di condividere la stessa comprensione delle regole di base. Scoprendo che le regole sono differenti, i partecipanti vengono sottoposti a un mini shock culturale, simile all'esperienza vissuta quando si incontra una cultura differente. Devono quindi cercare di destreggiarsi tra le difficoltà, per comprendere le differenze e cercare una mediazione in modo da riuscire a giocare nei loro gruppi multiculturali.

Le difficoltà possono essere massimizzate impedendo ai partecipanti di parlare fra di loro, permettendo di comunicare solamente attraverso gesti e immagini. I partecipanti non sono pre avvertiti che ognuno gioca secondo regole differenti; attraverso la difficoltà di capire perché gli altri giocatori sembrano non giocare correttamente, ottengono informazioni sulle dinamiche degli incontri multiculturali.

Obiettivo

Realizzare che differenti culture hanno percezioni differenti, e/o giocano secondo regole differenti. I partecipanti devono comprendere e riconciliare queste differenze se vogliono riuscire a comunicare e cooperare in un gruppo multiculturale.



40 - 80 Minuti

Livello di difficoltà



6 tavoli (4 persone per tavolo); un foglio con le regole per ogni giocatore - Regole del gioco di carte Barnga; 6 mazzi di carte (Asso-10, senza facce); diversi bastoncini per ghiaccioli; lavagna a fogli mobili.

BARNGA

Svolgimento

Preparazione



Preparate indicativamente sei tavoli da quattro persone ciascuno (o in base al numero di partecipanti).



Su ogni tavolo dev'essere presente una copia delle regole per ogni giocatore e un mazzo di carte (Asso-10, niente figure)



Scrivete le istruzioni per i partecipanti riguardo il secondo e il terzo step del Flow of Exercise (vedi sotto) sulla lavagna a fogli mobili. Ai partecipanti non è permesso conoscere questi due step prima di cominciare le rispettive fasi del gioco: le regole vengono rivelate solamente nel momento in cui devono essere seguite.

Esercizio

01

Per cominciare, i partecipanti giocano alcuni round seguendo le regole (vedi Materiali). È permesso parlare.

02

Dopo il primo round, tutto ciò che è sui tavoli viene rimosso. Il gioco continua con i partecipanti fermi al loro posto. D'ora in poi è proibito parlare e controllare le regole. È permesso comunicare tramite gesti e figure, ma non utilizzando le parole. Ai vincitori viene consegnato un un stecchetto di ghiacciolo per ogni round vinto, in modo da tenere traccia del punteggio.

03

Dopo aver giocato alcuni round senza parlare al tavolo di partenza, i partecipanti devono cambiare tavolo. La persona con più stecchi di ghiacciolo si sposta al tavolo vicino in senso orario. La persona che ha perso più mani si sposta nel tavolo vicino, in senso antiorario. Tutti gli altri rimangono al loro tavolo. Utilizzate carta, sasso, forbice per risolvere i casi di parità. I giocatori non sanno che ciascun tavolo gioca secondo regole differenti.

04

I giocatori cominceranno ad essere confusi quando alcuni di loro crederanno di avere il seme che comanda, mentre altri saranno in disaccordo e li contraddiranno.

BARNGA

Debriefing

Dopo aver giocato un certo numero di round, impostate un tempo limite o un numero limite di rotazioni a seconda del numero di tavoli in gioco (es. sei tavoli, sei round). Concluso il gioco, i partecipanti devono essere messi a conoscenza del fatto che hanno giocato seguendo regole differenti, rispondendo poi alle seguenti domande. I partecipanti possono rimanere nell'ultimo gruppo in cui hanno giocato o tornare al gruppo di partenza.

- Se potessi descrivere questo gioco con una parola, quale sarebbe?
- Cosa ti aspettavi all'inizio del gioco?
- Quando ti sei reso conto che c'era qualcosa che non andava?
- Come hai reagito?
- In che modo ti ha fatto sentire l'impossibilità di parlare?



STEREOTIPI

Riepilogo

L'attività è volta a rendere i partecipanti coscienti degli stereotipi attraverso l'analisi di varie immagini. È importante preparare foto adatte a identificarne la storia, quando sono state create e da chi. Maggiori informazioni abbiamo sulle immagini, più autentica sarà l'esperienza di questa attività.

Obiettivo

Riconoscere gli stereotipi nelle nostre menti e la loro influenza sulle nostre decisioni e opinioni.



60 Minuti

Livello di difficoltà



Proiettore e computer oppure immagini stampate, fogli, penne

Svolgimento

01

Attività 1: 10 immagini da descrivere a prima vista e successivamente formulare ipotesi su cosa l'immagine rappresenta. Il facilitatore conosce il background delle immagini e lo condivide coi partecipanti alla conclusione.

02

Attività 2: Foto di famiglia - Il gruppo è diviso in gruppi più piccoli a cui viene data la stessa immagine. Ogni gruppo descrive la foto rispondendo ad alcune domande (qual è il lavoro del padre, qual è il reddito, che tipo di auto possiedono etc.). Il facilitatore deve conoscere le risposte alle domande.

Debriefing

Dopo l'attività è importante discutere di cosa abbia sorpreso i partecipanti quando hanno scoperto la verità sulle foto della prima attività.

Per quanto riguarda la seconda attività, è importante comparare le descrizioni delle immagini e parlare degli stereotipi che abbiamo associato alle differenti nazionalità e cosa è effettivamente vero.

ISOLA

Riepilogo

L'attività riguarda il bisogno e i vantaggi del multiculturalismo.

Obiettivo

I partecipanti fanno brainstorming riguardo cosa mancherebbe se fossimo un'isola senza nessuna influenza da parte di altri paesi e culture.



60 Minuti

Livello di difficoltà



*computer, fogli, penne,
giornali, riviste*

Svolgimento

In questa attività lavorerete in coppia per creare da zero il vostro paese, scegliendo anche una forma di governo. Il prodotto finale sarà una brochure e una presentazione Power Point per illustrare il vostro paese alla classe. Usate l'immaginazione e seguite le linee guida.

Debriefing

Chiedete ai partecipanti come si sono sentiti. Potete utilizzare le domande seguenti:

- I paesi sarebbero felici senza relazioni e affari tra di loro?*
- Cosa mancherebbe se non collaborassero?*

01 PROGETTA IL PAESE - 25 Minuti **Nominare il paese**


Fate una ricerca dei nomi ufficiali di diversi paesi per farvi un'idea di come dare un nome al vostro paese. Ad esempio, il nome ufficiale del mio paese è Repubblica delle Filippine.

- Repubblica indipendente di...
- Impero di ...
- Federazione Unita di...
- Stato Sovrano di ...
- Dominio di ..
- Repubblica Popolare di ...
- Regno di ...
- Stati Uniti di ...
- Unione di

 **Disegnate una bandiera e scegliete un motto**

Molti paesi hanno un motto composto solamente da tre parole. Pensate a tre parole che riassumano le vostre speranze per il vostro paese. Il motto degli Stati Uniti d'America, ad esempio, è "In God We Trust".


Scegliete un emblema o un simbolo come ad esempio stelle e strisce, che rappresenti al meglio il vostro paese, cercando di essere semplici. Scegliete colori simbolici e aggiungete motivi decorativi.

 **Create una mappa**

Create una mappa del vostro paese, decidete quanto grande o piccolo debba essere, se abbia una linea costiera, se confini con un altro paese o se invece sia un'isola, dove si trovi nel mondo. Ad esempio, il Vietnam è un paese nel sud est dell'Asia con una lunga costa lungo il Mare Cinese del Sud, confina a nord con la Cina, con il Laos e a sud ovest con la Cambogia.

 **Scegliete il governo**

Scegliete la vostra capitale, la moneta e il tipo di governo del vostro paese, definendolo con accuratezza.

 **Business e Import/Export**

Fate una lista dei 5 maggiori prodotti del vostro paese e dei 3 che potete esportare.

02 **Presentazione dei paesi : 3 Minuti per paese**

Presentate il vostro progetto alla classe. Assicuratevi che ogni membro del gruppo partecipi alla presentazione.

- *Potete usare PowerPoint, Prezi, etc.*
- *Assicuratevi di inserire tutte le informazioni nella brochure. Ogni membro del gruppo dovrebbe essere pronto per rispondere a una serie di domande.*
- *Assicuratevi di spiegare le vostre idee e come funzionerebbero nel mondo reale.*
- *Divertitevi e cercate di mettervi a vostro agio.*
- *Ricordate: siate benevoli col vostro popolo, loro sono il vostro asset migliore. Se siete malvagi o ingiusti con i vostri cittadini, potrebbero rivoltarsi e formare il loro governo.*
- *Rendete la vostra brochure creativa, organizzata, ordinata e raffinata.*

03 **Rapporti tra i paesi**

Chiedete ai rappresentanti dei paesi che relazioni prevedono di avere l'uno con l'altro. Che commerci organizzeranno? Vorranno visitare gli altri paesi per intessere relazioni con gli altri rappresentanti? E in quale modo?

VALUTAZIONE

Possibilità di effettuarla con cartoline, moduli di valutazione etc./ info per futuro coinvolgimento/ condivisione di risorse

W5 (OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE (SDGs))

Che obiettivi abbiamo voluto raggiungere con questo workshop?

L'obiettivo del workshop è permettere ai partecipanti di riconoscere e comprendere i modi di implementare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (Sustainable Development Goals) sia nella vita privata che in quella professionale. L'intenzione è presentare e promuovere il dibattito sui 17 SDGs, definiti dall'Agenda 2030 - creata dalle Nazioni Unite - un piano d'azione per combattere la povertà e promuovere uno stile di vita dignitoso per tutti, all'interno del pianeta.



SDGs: L'OBIETTIVO SCELTO

Riepilogo

Conoscere Agenda 30 e gli SDG

Obiettivo

Introdurre gli argomenti degli SDG e stimolare la riflessione.



20 Minuti

Livello di difficoltà



Fogli, colla, penne

Svolgimento

Incollate sulle pareti della stanza alcuni fogli con i 17 SDG, fate partire una canzone e chiedete ai partecipanti di scegliere quello che preferiscono. Successivamente siederanno in cerchio e spiegheranno la loro scelta, discutendo se quanto siano connessi e collegati tra loro. Potete chiedere loro perché hanno scelto uno o l'altro, perché pensano che sia importante e cosa possono fare o stanno già facendo per contribuire alla sua realizzazione.

Debriefing

- Cosa hanno imparato oggi? Hanno appreso un'informazione completamente nuova
- Cambierà in qualche modo la loro percezione delle sfide globali? Se dovessero scegliere di nuovo un SDG come hanno fatto all'inizio del workshop, sarebbe ancora lo stesso? Perché conoscere gli SDG è importante per un cittadino globale?

VIDEO (Introduzione)

Riepilogo

Consapevolezza (Retrospectiva di argomenti riguardanti gli SDG - controllate il sito delle Nazioni Unite per questi video)

Obiettivo

Introdurre l'argomento degli SDG e Agenda 30 ai partecipanti.



20 Minuti



Livello di difficoltà



computer, slideshow,
proiettore

Svolgimento

Mostrate 2 video ;

- What is SDG and MDG? 
- TED talk su come possiamo contribuire a un mondo migliore 

Debriefing

Fate domande sull'importanza degli SDG.



Workshop GLOBERS in Slovacchia, maggio 2021

CHE TIPI DI AZIONI SOSTENIBILI FANNO GIÀ PARTE DELLA TUA VITA?

Riepilogo

Fare una lista di cose che i partecipanti considerano importanti nel percorso verso la sostenibilità che loro stanno già mettendo in pratica.

Obiettivo

Capire che sfide dobbiamo affrontare e quali azioni possiamo intraprendere.



40 Minuti

Livello di difficoltà



fogli, penne

Svolgimento

I partecipanti scelgono alcuni comportamenti sostenibili che stanno già mettendo in pratica giorno per giorno e si raccontano tra di loro storie incentrate sulle sfide globali e relative soluzioni e azioni da intraprendere, collegando azioni pratiche e incrementando la conoscenza dell'argomento.

Debriefing

- Cosa hanno imparato oggi di totalmente nuovo?
- Cambierà in qualche modo la loro percezione delle sfide globali?
- Consiglio per i facilitatori: per ricordare gli SDG, dobbiamo associarli ad ambiti della nostra vita. Dobbiamo immaginare che oggetti e idee possiamo associarvi.


TIPS for Facilitators
"To remember the different SDGs, we have to associate how they touch the parts of our lives. We have to imagine what objects and ideas we can associate with them."

GLOBERS VOLUNTEERS



L'EDUCAZIONE PUÒ CAMBIARE IL MONDO

Riepilogo

Gli studenti vedranno come l'educazione ha il potere di trasformare le vite. [Link](#) 

Obiettivo

Comprendere come non tutti abbiano lo stesso accesso all'educazione, interpretare i dati dell'educazione globale utilizzando visualizzazioni online, fare pratica di tecniche di scrittura persuasiva, sostenere l'accesso equo all'educazione per tutti a livello globale.



60 Minuti

Livello di difficoltà



fogli, post-it, fogli grandi, penne

Svolgimento

- 01 Dividere gli studenti in gruppi di 3 o 4 persone.
- 02 Chiedere ad ogni gruppo di disegnare la silhouette di una persona di grandi dimensioni. Chiedere ai partecipanti di pensare a quali qualità e caratteristiche una persona scolarizzata possa avere. .
- 03 Chiedere ai partecipanti di disegnare un grande cerchio intorno al disegno della persona, per rappresentare il mondo. I partecipanti devono discutere le caratteristiche di un mondo popolato di persone scolarizzate, e scriverle. I partecipanti possono aggiungere immagini e simboli al loro disegno.
- 04 Chiedere ai partecipanti di condividere le loro idee. Dividendo i partecipanti in coppie, chiedere loro di pensare alle opportunità che possono aprirsi come risultato di una buona educazione.
- 05 Chiedere ai partecipanti di comporre una lista di 5 opportunità da condividere con la classe.

Debriefing

- Cosa hanno imparato oggi?
- Quale nuova informazione hanno imparato?
- Cambierà in qualche modo la loro percezione delle sfide globali?
- Se dovessero scegliere un SDG come all'inizio del workshop, sarebbe sempre lo stesso?
- Perché comprendere gli SDG è importante per un cittadino globale?

IL GIOCO DEI MIMI SDG

Riepilogo

Giocare ad un gioco dei mimi a tema SDG per memorizzarli e ricordarsene.

Obiettivo

Allenare la memoria a ricordare gli SDG e movimentare le attività.



30 Minuti

Livello di difficoltà



non c'è bisogno di nessun materiale specifico.

Svolgimento

- 01 I partecipanti vengono divisi in due gruppi.
- 02 Ogni turno un giocatore diverso mima per entrambi i gruppi un SDG estratto a sorte. Vince il team che indovina la risposta esatta per primo. Si può anche giocare senza dividere il gruppo, con un mimo alla volta.

Debriefing

- Cosa hanno imparato oggi?
- Quale nuova informazione hanno imparato?
- Cambierà in qualche modo la loro percezione delle sfide globali?
- Se dovessero scegliere un SDG come all'inizio del workshop, sarebbe sempre lo stesso?
- Perché comprendere gli SDG è importante per un cittadino globale?



È stato davvero divertente!

UN-RAP

UN-Rap talvolta non funziona perché non è disponibile in tutte le lingue.



Riepilogo

RAP sugli SDG..

Obiettivo

Allenare la memoria a ricordare ogni SDG.




30 Minuti

Livello di difficoltà



fogli, post-it, fogli di grandi dimensioni, penne

Svolgimento

- 01 I partecipanti vengono raggruppati (la grandezza dei gruppi dipende da quante persone partecipano al workshop)
- 02 Ad ogni gruppo viene fornita una tabella con 17 caselle vuote (dello stesso colore e ordine degli SDG stabiliti dalle Nazioni Unite) da riempire con i nomi dei 17 SDG
- 03 Tutti i gruppi ascoltano attentamente il rap delle Nazioni Unite 2 volte (la prima volta solo ascolto, la seconda ascolto e visione del video) per riconoscere i nomi dei 17 SDG e trascriverli sulla tabella https://www.youtube.com/watch?v=kGcrYkHwE80&fbclid=IwAR35Wg0UvIq5zrIB15PPHIC6g1FOJtRAf5YIturMA2toIOAWW25azFZqTl&a_b_channel=UnitedNations 
- 04 Ogni gruppo presenta dai 3 ai 5 SDG. Durante la presentazione, tutto il gruppo contribuisce alla tabella

Debriefing

- Cosa hanno imparato oggi?
- Quale nuova informazione hanno imparato?
- Cambierà in qualche modo la loro percezione delle sfide globali?
- Se dovessero scegliere un SDG come all'inizio del workshop, sarebbe sempre lo stesso?
- Perché comprendere gli SDG è importante per un cittadino globale?

IL MONDO NON È EQUO: È GIUSTO?

Riepilogo

Distribuire ai partecipanti un diverso numero di dolci/biscotti/adesivi visibilmente ingiusto.

Obiettivo

Comprendere che ci sono diversi tipi di disuguaglianze, presentare un'argomentazione concisa ma persuasiva e basata sui dati, indagare l'impatto che le disuguaglianze possono avere sulla società e sull'economia.



60 Minuti

Livello di difficoltà



fogli, post-it, fogli di grandi dimensioni, penne

Svolgimento

- 01 All'entrata degli studenti nella stanza, distribuite in maniera impari alcuni dolci/biscotti/adesivi. Alcuni studenti devono averne molti, alcuni non devono averne.
- 02 Tenete la maggioranza dei dolci/biscotti/adesivi per voi
- 03 Quando tutti gli studenti sono seduti, chiedete "Vi sembra giusto?". Incoraggiate una discussione di gruppo. Chiedete agli studenti di discutere come si sono sentiti riguardo la distribuzione dei dolci/biscotti/adesivi.
- 04 Spiegate ai partecipanti che voi ne avete di più perché siete i più vecchi. Chiedete ai partecipanti se pensano che sia giusto o se invece debbano essere ridistribuiti.
- 05 Introdurrete l'idea della disuguaglianza sociale come tema dell'attività. Questa definizione potrebbe esservi d'aiuto: "una situazione in cui le persone non sono uguali perché alcuni gruppo hanno più opportunità, potere, denaro ecc. rispetto agli altri" (fonte: MacMillan dictionary).

Debriefing

- Cosa hanno imparato oggi?
- Quale nuova informazione hanno imparato?
- Cambierà in qualche modo la loro percezione delle sfide globali?
- Se dovessero scegliere un SDG come all'inizio del workshop, sarebbe sempre lo stesso?
- Perché comprendere gli SDG è importante per un cittadino globale?

IMMAGINARE IL PROPRIO 2030

Riepilogo

L'attività prevede di pensare a se stessi, alle proprie famiglie, città, paesi (economia, trasporti, etc.). Possono disegnare in gruppi, discutendo di cosa pensino cambierà di più in futuro - in meglio o in peggio.

Obiettivo

Riflettere sul futuro del pianeta e delle nostre vite.



30-40
Minuti

Livello di difficoltà



fogli, post-it, penne colorate,
colla, riviste

Svolgimento

Quest'attività può essere usata per creare una cartolina sulla cittadinanza globale, riflettendo su come vorremmo fosse il mondo del futuro.

Debriefing

- Discutere cosa ogni partecipante stia già facendo per contribuire all'Agenda 2030 e cosa pensi di poter fare di più per aiutare la comunità a raggiungere gli obiettivi entro il 2030.
- Cos'hanno imparato oggi? Quali nuove informazioni hanno ottenuto?
- Cambierà in qualche modo la loro percezione delle sfide globali?
- Se dovessero scegliere un SDG come all'inizio del workshop, sarebbe sempre lo stesso?
- Perché comprendere gli SDG è importante per un cittadino globale?

TESTIMONIANZE DEI GIOVANI VOLONTARI DEL PROGETTO

QR

Mi piace molto l'idea della Global Citizenship. Mi considero un cittadino globale e vorrei veramente diffondere quest'idea nella mia vita privata e lavorativa. Credo che i workshops siano stati una bella sfida per allenare il public speaking e l'organizzazione di eventi.

Sono stato coinvolto completamente nel processo, dalla creazione del programma, alle nuove attività, obiettivi e presentazioni. Ho avuto dei meeting con l'università, e per il secondo workshop ho anche cucinato un dolce tradizionale slovacco per far assaporare ai partecipanti una cultura diversa.

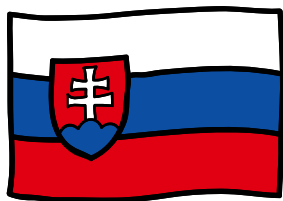
Durante l'organizzazione ho voluto condividere questi argomenti importanti anche nell'ambiente accademico: sono riuscito ad organizzare uno dei workshop sull'Ambiente e gli SDG 2030 alla PUC RS University per una lezione di "Conversation Science" al Dipartimento di Biologia. Un altro workshop su Global Citizenship, Migrazione e Multiculturalismo è stato tenuto ad AVESOL - una organizzazione che si occupa di diritti umani a Porto Alegre.

Per il workshop ho usato alcune attività e suggerimenti dai materiali che mi sono stati mandati, ma ho anche creato nuove attività che mi sembravano adeguate al programma. Durante il workshop mi sono sentito nervoso, ma è stato anche molto divertente, dato che guidavo e facilitavo un workshop e non riuscivo a capire quasi nulla. I partecipanti discutevano di multiculturalismo in portoghese ed io potevo solo ascoltare e provare a capire qualcosa, ma non ho potuto contribuire molto alla discussione.

Sono comunque riuscito ad avere un po' d'aiuto in entrambi i workshop da alcuni amici brasiliani, che mi hanno aiutato a facilitare i workshop (specialmente il primo alla PUC RS University).

Entrambi i workshop hanno avuto successo, le valutazioni sono andate bene e sono stato felice che i partecipanti si siano divertiti e abbiano apprezzato i miei sforzi.

99



Simon dalla Slovacchia

TESTIMONIANZE DEI GIOVANI VOLONTARI DEL PROGETTO

QR

Partecipare come volontaria al Globers Project è stato l'avverarsi di uno dei miei più grandi sogni finora. Oltre alle abilità tecniche che abbiamo acquisito durante l'anno, le qualità umane sono quelle che continuano tutt'ora ad accompagnarmi e ad insegnarmi molto. Uso il plurale perché non c'è stato nessun compito in cui mi sia trovata sola: ho sempre potuto contare su idee, supporto e su una costruzione comune dei percorsi per il collective learning sui temi del workshop. Dal punto di vista dell'educazione non-formale, abbiamo imparato insegnando, sviluppato conoscenze attraverso la pratica, programmato e valutato tutto in conclusione delle attività. Lavorare in gruppo, con persone provenienti da contesti, culture ed esperienze diverse è stato sicuramente la più grande esperienza di questo viaggio.

La parte più soddisfacente del progetto per me è stata condurre i workshop. Mi sono veramente divertita a mettere in pratica i concetti di global citizenship e di apprendimento dei processi per la costruzione di un mondo migliore. Mi sento molto più sicura dopo aver affrontato questa sfida, e molto sorpresa di quanto mi sia goduta tutto il percorso. Ho utilizzato i materiali che ci sono stati forniti ma, allo stesso tempo, ho potuto aggiungere una dimensione personale attraverso la ricerca di diversi strumenti e l'implementazione di diverse attività connesse agli argomenti.

99



Camila dal Brasile

TESTIMONIANZE DEI GIOVANI VOLONTARI DEL PROGETTO

QR

Sagar ha condotto workshop sia a Bolzano, in Italia, che a Kathmandu, in Nepal.

Per il workshop di Bolzano:

Non avevo veramente idea di chi sarebbero stati i partecipanti: tutte le informazioni erano in qualche modo tenute nascoste, forse perché nessuno sapeva veramente chi facesse cosa per l'organizzazione degli eventi. Quando sono arrivato al workshop, ho notato che nella stanza non c'era nulla all'infuori dei partecipanti e di alcune sedie. Niente bottigliette d'acqua, snack, penne... è stato molto strano.

Il workshop è andato però molto bene, e Goncalo è stato fantastico nel colmare il gap linguistico. Il giorno successivo è stato comunque migliore: abbiamo ricevuto acqua, materiali, tutto è andato più liscio.

Durante la mia esperienza a Bolzano ho imparato a parlare con l'organizzatore riguardo a ciò che stava succedendo e come aiutare, comunicare sulle necessità dei vari workshop, MAI dare nulla per scontato. Ho imparato che lo stress fa agire le persone in modi diversi, ed è necessario trattarlo ogni volta in maniera corretta. Importante: meglio avere degli snack per i partecipanti durante e dopo le sessioni.

Per il workshop in Nepal;

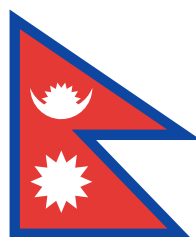
Abbiamo organizzato il workshop all'inizio di febbraio, ma a causa di alcuni problemi non abbiamo potuto realizzarlo. Abbiamo quindi riprogrammato il workshop per aprile, ripubblicando gli stessi materiali col medesimo design, stavolta ricevendo più interesse (anche grazie all'idea di fornire ai partecipanti un certificato di partecipazione alla fine del workshop).

Avendo imparato la lezione sul 'gap organizzativo', sono stato molto coinvolto nell'organizzazione dei workshop: ho creato l'evento su Facebook, organizzato lo spazio e condotto il workshop: se vuoi che sia ben organizzato, fallo tu in prima persona.

Penso sia andato bene, anche se alla fine ero veramente esausto, quindi è da considerare anche la mia salute emotiva in tutto ciò.

Ho anche imparato che il contenuto dei nostri workshop ha molto potenziale! I partecipanti erano molto interessati ad apprendere i temi di cui abbiamo parlato, avevano solamente bisogno della piattaforma adatta. Ho sentito il bisogno di imparare di più riguardo la facilitazione di conversazioni in gruppi numerosi.

99



Sagar dal Nepal

TESTIMONIANZE DEI GIOVANI VOLONTARI DEL PROGETTO

QR

Nonostante avessimo ricevuto informazioni su come condurre i workshop, per alcune delle attività ho dovuto fare ulteriori ricerche per conoscere meglio il tema. Penso che la mia competenza multilingue si sia la cosa che ho più affinato durante l'intero processo. Ho parlato in italiano per gran parte delle sessioni, cosa abbastanza nuova per me (condurre workshop come questi in italiano).

Durante i workshop, nelle varie giornate, il mio livello di energia cambiava, ma per la maggior parte del tempo mi sono sentito molto coinvolto. Anche se tutte le attività erano pianificate, ho comunque sentito di poter mettere la mia prospettiva nei workshop. In qualche modo abbiamo dovuto adattare tutte le attività, talvolta accorciandole, qualche altra aggiungendo qualcosa in più.

In generale mi sono sentito benissimo, e credo che siamo riusciti a far passare il messaggio. E, scrivendo questo, mi sento un po' triste di non essere più in Italia.

99



Gonçalo dal Portogallo

TESTIMONIANZE DEI GIOVANI VOLONTARI DEL PROGETTO

QR

Ho avuto la preoccupazione 'positiva' di organizzare tutto nel modo giusto, trovare le persone e preparare tutto quanto, ma è stato formativo e una vera sfida che sono felice di aver superato!

Durante l'organizzazione dei processi ho imparato a prendermi il mio tempo per fare le cose al meglio, per capire come organizzare il mio lavoro e gestire persone sconosciute. Sono felice di aver completato i workshop e spero che vi siano piaciuti e che li abbiate trovati interessanti e dinamici. Ho anche imparato che posso contare su me stessa e risolvere e gestire i problemi che si presentano di volta in volta.

E sì, io e i partecipanti siamo riusciti a legare nella maniera giusta e ci siamo trovati molto bene, abbiamo anche riso molto.

Sarebbe meglio se i partecipanti venissero trovati dall'organizzazione ospitante, così che non ci siano problemi e tutti partecipino sempre. Penso anche che i workshop dovrebbero essere condotti da più di un volontario (se l'organizzazione non è molto presente, altrimenti un volontario è sufficiente) se si continuano a proporre per 5 giorni e per lo stesso ammontare di ore.

99



Elena dall'Italia



RINGRAZIAMENTI



Together we

RINGRAZIAMENTI

Vorremmo ringraziare il supporto e il coinvolgimento di tutti i volontari che hanno preso parte al progetto, i membri dei team e i coordinatori che hanno supportato i volontari durante il percorso, le organizzazioni coinvolte e in particolar modo i giovani che hanno partecipato ai workshop e fatto in modo che il progetto GLOBERS si realizzasse. Abbiamo scelto di credere che le attività proposte in questo handbook raggiungeranno molti giovani di diverso background, età e provenienza, e ispireranno i lettori a diffondere i valori di cittadinanza globale e solidarietà.

In particolar modo, vorremmo dire veramente GRAZIE ai volontari di GLOBERS: Sagar, Hien, Leo, Goncalo, Camila, Simon, Elena and Lila. Vorremmo anche ringraziare Mike and Irene, che hanno contribuito molto alla costruzione dello spirito di squadra e alle attività online che abbiamo condotto per promuovere la global citizenship in tutto il mondo, nonostante non abbiano avuto la possibilità di partire dal Vietnam e dal Nepal a causa della situazione pandemica. Ogni contributo di ciascun volontario è stato valido e pieno di significato sulla strada per raggiungere i nostri obiettivi ambiziosi: crediamo che se anche solo alcuni dei giovani che hanno partecipato ai nostri workshop siano stati ispirati a pensare, sentire e comportarsi come global citizen questo progetto sia stato un successo.

Allo stesso tempo il progetto non sarebbe stato possibile senza il supporto dei coordinatori, il cui ruolo è stato facilitare percorsi di apprendimento dei volontari a volte divertenti, a volte impegnativi, ed aiutarli a condurre i workshop. Vorremmo ringraziare Marta di Geoclube, Lara e Stien di Infotreff, Veronique e Laura di Croce Rossa, Que e Phuong di CSDS Vietnam, Sagar e Kabitain rappresentanza del team VHS Bhaktapur Nepal, Daniela di ICYE Colombia, Jess e Danila di ICYE Brazil, Lenka, Lenka e Mirka di KERIC, Jessica di La Strada, Anya di InCo che ha coordinato il progetto negli anni difficili della pandemia. Vorremmo dedicare un ringraziamento speciale a Mirka e al team KERIC per aver ospitato il meeting in Slovakia, dove con il nostro sforzo congiunto è stato redatto questo handbook.

Infine, vorremmo ringraziare te, caro lettore, per il tuo interesse e la curiosità che ti ha portato ad aprire questo handbook - speriamo che ti sia piaciuto leggerlo, e che tu possa utilizzare alcune di queste idee nel tuo lavoro coi giovani.

Vogliamo poi ringraziare il programma Erasmus+ e la Commissione Europea per l'opportunità di riunire così tanti paesi, persone e idee. Crediamo che la capacità di costruire azioni chiave del programma Erasmus+ nel mondo giovanile sia un'opportunità unica per le nostre organizzazioni di imparare le une dalle altre e fare grandi cose su scala globale.

Potete trovare GLOBERS su questi canali:

Pagina Facebook: <https://www.facebook.com/globersproject>

Profilo Instagram: <https://www.instagram.com/globersproject/>

Sito internet: <https://globersproject.wordpress.com/>

Podcast

I volontari GLOBERS sentivano di dover condividere così tanti aspetti della loro esperienza che hanno deciso di creare un podcast! Nel podcast raccontano le stranezze dei nuovi paesi che hanno iniziato a chiamare casa, i viaggi intercontinentali, le piccole cose che li hanno fatti felici e anche i Workshop Globers. Abbiamo anche creato una puntata zero con Anya, coordinatrice del progetto, in cui parliamo delle sfide che abbiamo affrontato implementando il progetto durante la pandemia. Potete ascoltare le voci di tutti i volontari nel loro podcast: The Art of Volunteering.

[Spotify Podcast](#)

[Apple Podcast](#)

[Google Podcast](#)

[Radio Public](#)

[Anchor Podcast](#)

[Pocket Casts](#)



Riunione natalizia GLOBERS su Zoom con i coordinatori e i volontari

PARTNER

Coordinatore del progetto:

InCo - Interculturalità & Comunicazione

Via Scipio Sighele 3

38122 Trento, Italy

Tel: (+39) 0461 1822775

Email: info@incoweb.org

Sito web: www.incoweb.org

Facebook: www.facebook.com/associazioneinco

Instagram: www.instagram.com/associazioneinco

LinkedIn: www.linkedin.com/company/associazioneinco/



Organizzazioni partner:

La strada, Italy

Associazione - Verein "La Strada - Der Weg ONLUS"

Via Visitazione 42 Mariaheimweg - Bolzano 39100 Bozen

Tel. 0471 203111 - Fax 0471 201585

<http://www.lastrada-derweg.org> - info@lastrada-derweg.org



Red Cross Centre for Asylum Seekers "Belle-Vue"

Eichenberg 11

4700 Eupen, Belgium

Tel: (+32) 087 32 1851

E-mail: centre.eupen@croix-rouge.be

Sito web: www.accueil-migration.croix-rouge.be

Facebook: www.facebook.com/CentreaccueilCR.Eupen



Geoclube, Portogallo

Centro Cultural de Rio Tinto | Casa do Voluntariado

Rua da Boavista, s/n

4435 - 354, Rio Tinto - Portugal

Tel: (+351) 935 504 948

Email: geral@geoclube.eu

Sito web: www.geoclube.eu

Facebook: www.facebook.com/geoclube.associacaojuvenil

Instagram: www.instagram.com/geoclube

LinkedIn: https://www.linkedin.com/company/geoclube



KERIC Slovacchia

Nábřežná 1351

022 01

Čadca

Tel: +421 908 913 995

E-mail: keric@kerik.sk

Sito web: www.keric.sk

Facebook: www.facebook.com/KERIC.Cadca

Instagram: www.instagram.com/keric_cadca



CSDS, Vietnam

72, Phạm Thận Duật, Mai Dịch, Cầu Giấy Hanoi 10000

Tel: (+84) 024 6027 8323

E-mail: info@csds.vn

Sito web: www.csds.vn

Facebook: www.facebook.com/CSDS.VN

Instagram: www.instagram.com/csds.vn



Learn & Inspire

Infotreff, Belgio

Gospertstraße 24

4700 Eupen, Belgium

Tel: (+32) 087 744119

E-mail: eupen@jugendinfo.be

Sito web: www.jugendinfo.be

Facebook: www.facebook.com/infotreff.eupen

Instagram: www.instagram.com/jugendinfo_ostbelgien



VHS Bhaktapur, Nepal

Lalupate Marga

Putalisadak

Kathmandu Ward No. 29

NEPAL

TEL: +977 1 4444834

e Mail: info@vhsbhaktapur.org

Facebook: [@vhskathmandu](#) [@VHSBhaktapur](#)

Instagram: [vhs_bhaktapur_volunteers](#)



ICYE Brazil

Rua Alm. Barroso 665 (Floresta), Porto Alegre, RS

Tel: +55 51 98126-6376

E-mail: info@icye.org.br

Sito web: www.icye.org.br

Facebook: www.facebook.com/icyebrazil

Instagram: www.instagram.com/icyebrasil



ICYE Colombia

Carrera 15 No. 36-40 Piso 2, Bogotá, Distrito Especial

Tel: +57 1 3403608

E-mail: icyecole@icyecolombia.com

Sito web: www.icyecolombia.org

Facebook: www.facebook.com/icye.colombia1981

Instagram: www.instagram.com/icyecolombia



IL PROGETTO È STATO REALIZZATO GRAZIE AL SOSTEGNO FINANZIARIO DEL PROGRAMMA ERASMUS+ E DELLA COMMISSIONE EUROPEA.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PENSATECI DUE VOLTE PRIMA DI STAMPARE QUESTO DOCUMENTO. ABBIAMO A CUORE IL NOSTRO PIANETA:

